

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Geografi merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang alam dan non alam. Fenomena non alam ini bisa melingkupi manusia sebagai obyek dan segala aktifitas manusia, serta permasalahan yang timbul akibat aktifitas tersebut. Kegiatan wisata merupakan salah satu aktifitas manusia yang melibatkan interaksi dengan sekitarnya, didalam kegiatan wisata terdapat hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungan sekitar tempat tujuan wisata.

Melihat kondisi alam Indonesia yang menjanjikan untuk menawarkan keindahan alamnya, baik untuk wisatawan lokal maupun luar negeri maka bisa dilakukan pengembangan dalam sektor ini, baik dari segi kualitas obyek maupun kelengkapan fasilitas. Suatu daerah pariwisata, disamping akomodasi (hotel atau tempat menginap sementara lainnya) akan disebut “Daerah Tujuan Wisata” (DTW) apabila ia memiliki atraksi-atraksi yang memikat sebagai tujuan kunjungan wisata. Atraksi-atraksi harus dikoordinasi dalam suatu paduan penyajian atraksi yang harmonis, menarik dan mengagumkan (Pendit, 1999).

Menurut I Made Darma Oka (2010) budaya dapat menjadi pendorong wisatawan melakukan perjalanan ke suatu daerah tujuan wisata dan budaya pulalah dapat menjadi daya tarik luar biasa bagi wisatawan, selain itu ada beberapa tuntutan yang merupakan sarana ampuh bagi kelangsungan pariwisata seperti: (1) kecanggihan informasi termasuk promosi, (2) kemampuan membaca situasi baik pada saat ini maupun untuk masa yang akan datang, (3) kemampuan memadukan segala potensi yang ada untuk dijadikan suatu kebijakan, (4) keakuratan penelitian dalam pengembangan kepariwisataan, yang didasarkan atas evaluasi secara berkala dari suatu masa ke masa berikutnya, (5) kemampuan untuk meningkatkan obyek dan daya tarik wisata (6) Keberhasilan dalam menciptakan kebersamaan dalam berusaha untuk meningkatkan kesejahteraan lahir dan batin.

Wisatawan memperoleh informasi bukan hanya melalui biro perjalanan tapi juga melalui media lain seperti internet, majalah, surat kabar, brosur, televisi,

dan VCD yang terbukti mampu mengalihkan orientasi kunjungan wisatawan. Oleh karena itu, perubahan perilaku wisatawan tersebut harus direspon dengan kegiatan promosi yang terus menerus (Susanty, 2010). Destinasi wisata yang ditawarkan harus sudah berbasis teknologi informasi, dalam rangka upaya meningkatkan pelayanan dan meningkatkan kualitas pariwisata daerah menuju pasar internasional. Daerah harus melakukan inovasi, kreasi dan pengembangan terhadap potensi pariwisata dengan mencari dan menciptakan sesuatu yang baru terhadap destinasi pariwisata yang diunggulkan. Sejarah perkembangan pariwisata dunia dimulai seiring perkembangan industri itu sendiri. Perkembangan kebijakan pariwisata dunia telah mengalami tiga tahapan generasi yang berbeda yaitu, paradigma kebijakan pariwisata massal, paradigma kebijakan pariwisata untuk kesejahteraan sosial dan paradigma kebijakan pariwisata terpadu (Fayos-Sola 1996, dalam Kodhyat 1996).

Kota Surakarta memiliki potensi pariwisata cukup banyak yang bisa dimanfaatkan. Kekayaan alam dan budaya merupakan komponen penting dalam pariwisata di Indonesia. Kota Surakarta merupakan kota yang memiliki keragaman budaya dan tradisi yang selalu menarik untuk diperhatikan. Kota yang memiliki luas 44,03 km² itu juga memiliki sejumlah lokasi wisata budaya, wisata alam yang potensial untuk dikembangkan seperti berikut :

- a) Keraton Kasunanan Surakarta,
- b) Istana Mangkunegaran,
- c) Taman Balekambang,
- d) Taman Hiburan Rakyat (THR) Sriwedari
- e) Museum Radya Pustaka,
- f) Taman Satwa Taru Jurug, dan
- g) Museum Batik Kuno Danar Hadi.

Jumlah kunjungan wisatawan asing dan domestik tahun 2011-2015 dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

**Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Asing dan Domestik
Tahun 2011-2015**

No.	Obyek Wisata	Jumlah Kunjungan				
		2011	2012	2013	2014	2015
1.	TSTJ	327.114	272.197	326.338	305.302	332.543
2.	THR Sriwedari	334.449	309.436	355.871	308.950	254.473
3.	Keraton Surakarta	32.083	48.141	68.156	68.661	39.723
4.	Istana Mangkunegaran	38.233	53.250	37.328	44.654	22.448
5.	Museum Batik Danar Hadi	16.920	13.778	110.637	15.034	14.704
6.	Museum Radya Pustaka	16.699	16.592	7.516	8.436	13.843

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta tahun 2011-2015

Potensi obyek wisata tersebut layak untuk dikembangkan oleh pemerintah daerah dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sebagai *leading sector* dengan menata sektor-sektor pariwisata yang dimiliki. Banyak dari potensi wisata tersebut yang tidak terurus dan tidak dikelola dengan baik, kondisi lingkungan yang kurang terawat seperti di obyek wisata Balekambang, Keraton Kasunanan Surakarta, dan TSTJ serta obyek wisata lain yang potensial untuk dikembangkan seperti Museum Batik Kuno Danar Hadi dan Museum Radya Pustaka.

Pengembangan potensi obyek pariwisata daerah perlu mendapat perhatian terkait dengan berbagai faktor yang mau tidak mau berpengaruh dalam perkembangannya, oleh karena itu perlu dikaji secara berkala untuk menggali dan menganalisis potensi pariwisata yang ada, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan pada akhirnya perkembangan potensi obyek pariwisata daerah diharapkan mampu memberikan kesejahteraan bagi masyarakat sekitar dan mendorong program pembangunan daerah. Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, untuk mengkaji lebih jauh mengenai pelaksanaan di lapangan serta

dinamika yang terjadi, penelitian ini dilakukan dengan judul penelitian “**Analisis Perkembangan dan Potensi Obyek Pariwisata Kota Surakarta**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. bagaimanakah potensi internal dan eksternal dari masing-masing obyek wisata di Kota Surakarta ?, dan
2. obyek wisata mana saja yang memiliki skala prioritas tertinggi untuk dikembangkan di Kota Surakarta ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, adalah sebagai berikut.

a) Tujuan Subyektif

1. Memberikan manfaat untuk kepentingan masyarakat pada umumnya dan khususnya bagi masyarakat terhadap potensi pariwisata Kota Surakarta.
2. Bagi Fakultas Geografi Universitas Muhammadiyah Surakarta dapat menambah referensi perpustakaan dan bahan pertimbangan mereka yang mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai hal itu.

b) Tujuan Obyektif

1. Mengetahui dan menganalisis klasifikasi potensi internal dan eksternal pariwisata Kota Surakarta.
2. Mengetahui dan menganalisis daerah yang memiliki potensi pariwisata yang paling tinggi untuk dikembangkan di Kota Surakarta.

1.4. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. sebagai salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan progam S-1 Geografi pada Fakultas Geografi Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2. hasil ini dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam rangka pengembangan pariwisata di Kota Surakarta sesuai potensi yang ada diwilayah tersebut, dan

3. memberi gambaran tentang potensi wisata Kota Surakarta sebagai daerah wisata kedepannya.

1.5. Telaah Pustaka dan Penelitian Sebelumnya

A. Telaah Pustaka

Secara umum potensi pariwisata Indonesia berada pada “keanekaragaman” baik dalam hal lingkungan alamnya yaitu dari puncak gunung hingga alam bawah laut maupun kebudayaannya dari bahasa sampai adat istiadat. Mengingat banyaknya keragaman yang dapat ditawarkan, mengapa pariwisata Indonesia tidak terfokus pada “*great selling point*” yang dimiliki, yaitu keanekaragaman budaya dengan latar belakang keragaman dan keindahan alam (Widyatmaja, 2010).

Pariwisata adalah suatu gejala sosial yang sangat kompleks, yang menyangkut manusia seutuhnya dan memiliki berbagai aspek : sosiologis, psikologis, ekonomis, ekologis, dan sebagainya (Soekadijo, 1997). Pembangunan pariwisata saat ini lebih terkonsentrasikan pada wilayah-wilayah yang yang cenderung sudah berkembang misalnya obyek wisata yang ada di Bali, Jakarta, Yogyakarta dan wilayah-wilayah lain yang sudah terkenal, padahal wilayah lain di Indonesia masih banyak terdapat obyek wisata yang berpotensi dan bisa untuk ditawarkan. Pengembangan tersebut perlu adanya analisis seberapa besar potensi yang bisa dikembangkan untuk obyek wisata tersebut dan tindakan selanjutnya adalah untuk pengembangan. Pariwisata dapat menjadi suatu tuntutan hasrat seseorang untuk mengenal kebudayaan dan pola hidup bangsa lain dan sebagai suatu upaya untuk mengerti mengapa bangsa lain itu berbeda. Pariwisata menjadi suatu sarana untuk memulihkan kesehatan moral seseorang dan untuk memantapkan kembali keseimbangan emosi seseorang.

Potensi Pariwisata adalah kemampuan, kesanggupan, kekuatan, dan daya untuk mengembangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan perjalanan, pelancongan, atau kegiatan pariwisata lainnya dalam hal ini pengembangan produk objek dan daya tarik wisata. Kepariwisataan mengandung potensi untuk dikembangkan menjadi atraksi wisata. Maka untuk menemukan potensi kepariwisataan di suatu daerah, orang harus berpedoman kepada apa yang dicari

oleh wisatawan. Potensi kepariwisataan merupakan suatu hal yang mempunyai kekuatan dan nilai tambah tersendiri untuk dikembangkan menjadi suatu atraksi wisata. Menurut Yoeti (1982) potensi pariwisata dibagi menjadi tiga macam berikut.

a. Potensi Alam

Potensi alam adalah keadaan dan jenis flora dan fauna suatu daerah, bentang alam suatu daerah, misalnya pantai, hutan, dan lain-lain (keadaan fisik suatu daerah). Kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh alam jika dikembangkan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitarnya niscaya akan menarik wisatawan untuk berkunjung ke objek tersebut.

b. Potensi Kebudayaan

Potensi budaya adalah semua hasil cipta, rasa dan karsa manusia baik berupa adat istiadat, kerajinan tangan, kesenian, peninggalan bersejarah nenek moyang berupa bangunan, monument.

c. Potensi Manusia

Manusia juga memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai daya tarik wisata, lewat pementasan tarian/pertunjukan dan pementasan seni budaya suatu daerah.

Obyek wisata yang baik, untuk menentukan suatu daerah tujuan wisata dapat diminati wisatawan terdapat tiga kriteria, yakni : Pertama, *Something To See* adalah objek wisata tersebut harus mempunyai sesuatu yang biasa dilihat atau dijadikan tontonan oleh pengunjung wisata, dengan kata lain objek tersebut harus mempunyai daya tarik khusus yang mampu untuk menyedot minat dari wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. Kedua, *Something To Do* adalah agar wisatawan bisa melakukan sesuatu yang berguna untuk memberikan perasaan senang, bahagia, relax, berupa fasilitas rekreasi baik arena bermain atau tempat makan, terutama makanan khas dari tempat tersebut sehingga mampu membuat wisatawan lebih betah tinggal di sana. Ketiga, *Something To Buy* adalah fasilitas untuk wisatawan berbelanja yang pada umumnya adalah ciri khas atau ikon dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan sebagai oleh-oleh (Yoeti, 1982).

Menurut I Made Darma Oka (2010) fasilitas yang diperlukan oleh wisatawan terbagi menjadi dua yaitu, infrastruktur dan suprastruktur. Infrastruktur merupakan fasilitas pendukung kepariwisataan secara tidak langsung diperlukan untuk pariwisata, fasilitas ini berupa : sistem pembuangan, jaringan listrik, air, jaringan telekomunikasi, toilet, tempat parkir, dll, sedangkan suprastruktur meliputi fasilitas fasilitas yang secara langsung digunakan oleh wisatawan, antara lain: penginapan, transportasi, tempat makan dan minum serta tempat belanja.

Kodhyat (1996) mengatakan suatu fenomena yang ditimbulkan oleh perjalanan dan persinggahan manusia maka perkembangan pariwisata disuatu daerah tujuan wisata (DTW) ditentukan oleh beberapa faktor yakni, daya tarik wisata, kemudahan perjalanan atau aksesibilitas ke DTW yang bersangkutan dan sarana serta fasilitas yang diperlukan. Obyek wisata dapat dijadikan sebagai salah satu objek wisata yang menarik, maka faktor yang sangat menunjang adalah kelengkapan dari sarana dan prasarana obyek wisata tersebut. Karena sarana dan prasarana juga sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan obyek wisata. Yoeti (1982), mengatakan bahwa, Prasarana kepariwisataan adalah semua fasilitas yang memungkinkan agar sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang, sehingga dapat memberikan pelayanan untuk memuaskan kebutuhan wisatawan yang beraneka ragam. Prasarana tersebut antara lain: (1) perhubungan: jalan raya, rel kereta api, pelabuhan udara dan laut, terminal. (2) instalasi pembangkit listrik dan instalasi air bersih. (3) sistem telekomunikasi, baik itu telepon, telegraf, radio, televisi, kantor pos, dan lain-lain. (4) pelayanan kesehatan, baik puskesmas atau rumah sakit. (5) pelayanan keamanan, baik pos satpam penjaga objek wisata maupun pos-pos polisi untuk menjaga keamanan di sekitar objek wisata. (6) pelayanan wisatawan, baik berupa pusat informasi atau kantor pemandu wisata. (7) pom bensin. (8) Dan lain-lain.

Obyek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu Daerah Tujuan Wisata. Obyek dan daya tarik wisata merupakan salah satu unsur dalam produk pariwisata yang harus mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak guna menunjang perkembangan

kepariwisataan. Pengusahaan obyek dan daya tarik wisata dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

1. Pengusahaan obyek dan daya tarik wisata alam
2. Pengusahaan obyek dan daya tarik wisata budaya
3. Pengusahaan obyek dan daya tarik wisata minat khusus.

Daya tarik wisata harus dirancang dan dibangun secara profesional, sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang. Membangun suatu objek wisata harus dirancang sedemikian rupa berdasarkan kriteria tertentu. Umumnya daya tarik suatu objek wisata berdasarkan pada:

1. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
2. Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
3. Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat langka.
4. Adanya sarana/prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir.
5. Objek wisata alam mempunyai daya tarik karena keindahan alam pegunungan, sungai, pantai, pasir, hutan, dan sebagainya.
6. Objek wisata budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu objek buah karya manusia pada masa lampau.

B. Penelitian Sebelumnya

Ardhianto Eko Prabowo (2014), melakukan penelitian dengan judul “Analisis Potensi Obyek Wisata Pantai Pasir Kencana dan Pantai Slamaran Indah Kota Pekalongan” bertujuan untuk mengetahui potensi obyek wisata dan program pemerintah dalam upaya pengembangan pariwisata di pantai Pasir Kencana dan pantai Slamaran Indah, mengetahui faktor-faktor yang menjadi kendala yang dihadapi dalam pengembangan pariwisata pantai Pasir Kencana dan pantai Slamaran Indah serta mengetahui cara atau metode dalam mengatasi kendala yang dihadapi. Metode yang digunakan adalah metode data sekunder. Hasil dari penelitian ini adalah pantai Pasir Kencana mempunyai potensi yang

lebih tinggi dibandingkan dengan Pantai Slamaran Indah, langkah–langkah yang digunakan untuk mengembangkan pariwisata di Pekalongan yaitu : menyediakan dan mengembangkan berbagai sarana penunjang pariwisata yang dapat memberikan kenyamanan pada para wisatawan , meningkatkan kapasitas sumber daya manusia dalam meningkatkan promosi produk obyek wisata pantai dan mengembangkan kelembagaan yang dapat mendukung pembangunan obyek wisata Pantai Pasir Kencana dan Pantai Slamaran Indah.

Riska Dian Arifiana (2015), dengan penelitiannya yang berjudul “Analisis Potensi Pengembangan Daya Tarik Wisata Pantai Di Kota Semarang” bertujuan untuk mengetahui potensi daya tarik wisata pantai di Kota Semarang dan mengetahui arah pengembangan potensi daya tarik wisata pantai di Kota Semarang. Metode yang digunakan adalah analisis data sekunder dan observasi lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah pantai Marina memiliki potensi internal dan eksternal yang sama yaitu sedang, sedangkan pantai Maron dan Pantai Tirang rendah. Daya tarik wisata pantai yang menempati prioritas utama dalam pengembangan adalah pantai Marina didasarkan pada skor potensi gabungan tertinggi dengan total skor 31, disusul dengan urutan kedua Pantai Maron total skor 20 dan ketiga yaitu Pantai Tirang dengan total skor 18. Pantai Marina merupakan pantai utama di Kota Semarang dan paling banyak dikunjungi oleh wisatawan karena berbagai faktor seperti akses jalan yang mudah, lokasi yang tidak jauh dari pusat kota, dan banyak wahana serta fasilitas pendukung yang ada, sedangkan Pantai Maron dan Tirang kurang diminati karena akses jalan yang belum memadai dan lokasinya yang cukup jauh. Tabel 1.2 berikut ini merupakan tabel perbandingan penelitian sebelumnya.

Tabel 1.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No.	Peneliti	Judul	Tujuan	Hasil
1.	Ardhianto Eko Prabowo (2014)	Analisis Potensi Obyek Wisata Pantai Pasir Kencana dan Pantai Slamaran Indah Kota Pekalongan	(1) mengetahui potensi obyek wisata Pantai Pasir Kencana dan Pantai Slamaran Indah.(2) mengetahui permasalahan yang menjadi kendala dalam pengembangan kepariwisataan	1. Pantai Pasir Kencana mempunyai potensi yang lebih tinggi dibandingkan Pantai Slamaran Indah 2. Langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan antara lain menyediakan dan mengembangkan sarana penunjang yang dapat memberikan kenyamanan pada wisatawan meningkatkan SDM, mengembangkan kelembagaan yang mendukung pengembangan obyek wisata pantai.
2.	Riska Dian Arifiana (2015)	Analisis Potensi dan Pengembangan Daya Tarik Wisata Pantai Di Kota Semarang	1. untuk mengetahui potensi obyek wisata 2. untuk mengetahui pengembangan obyek wisata disetiap obyek	1. pantai Marina memiliki potensi internal dan eksternal yang sama yaitu sedang, sedangkan pantai Maron dan Pantai Tirang rendah. 2. Daya tarik wisata pantai yang menempati prioritas utama dalam pengembangan adalah pantai Marina didasarkan pada skor potensi gabungan tertinggi dengan total skor 31, disusul dengan urutan kedua Pantai Maron total skor 20 dan ketiga yaitu Pantai Tirang dengan total skor 18
3.	Mardha Agustin Pamungkas (2016)	Analisis Potensi dan Perkembangan Pariwisata Kota Surakarta Tahun 2011 – 2015	1.)untuk mengetahui dan menganalisis klasifikasi potensi internal dan eksternal pariwisata Kota Surakarta 2.)untuk mengetahui dan menganalisis daerah yang memiliki potensi pariwisata yang paling tinggi untuk dikembangkan	1.Berdasarkan hasil skor potensi gabungan obyek wisata Keraton Surakarta dan Istana Mangkunegaran memiliki hasil klasifikasi tinggi. 2. Prioritas pengembangan pariwisata Kota Surakarta dimulai dari obyek wisata Keraton Surakarta, Istana Mangkunegaran, THR Sriwedari, Museum Radya Pustaka, Museum Batik Kuno Danar Hadi dan Taman Satwa Taru Jurug.

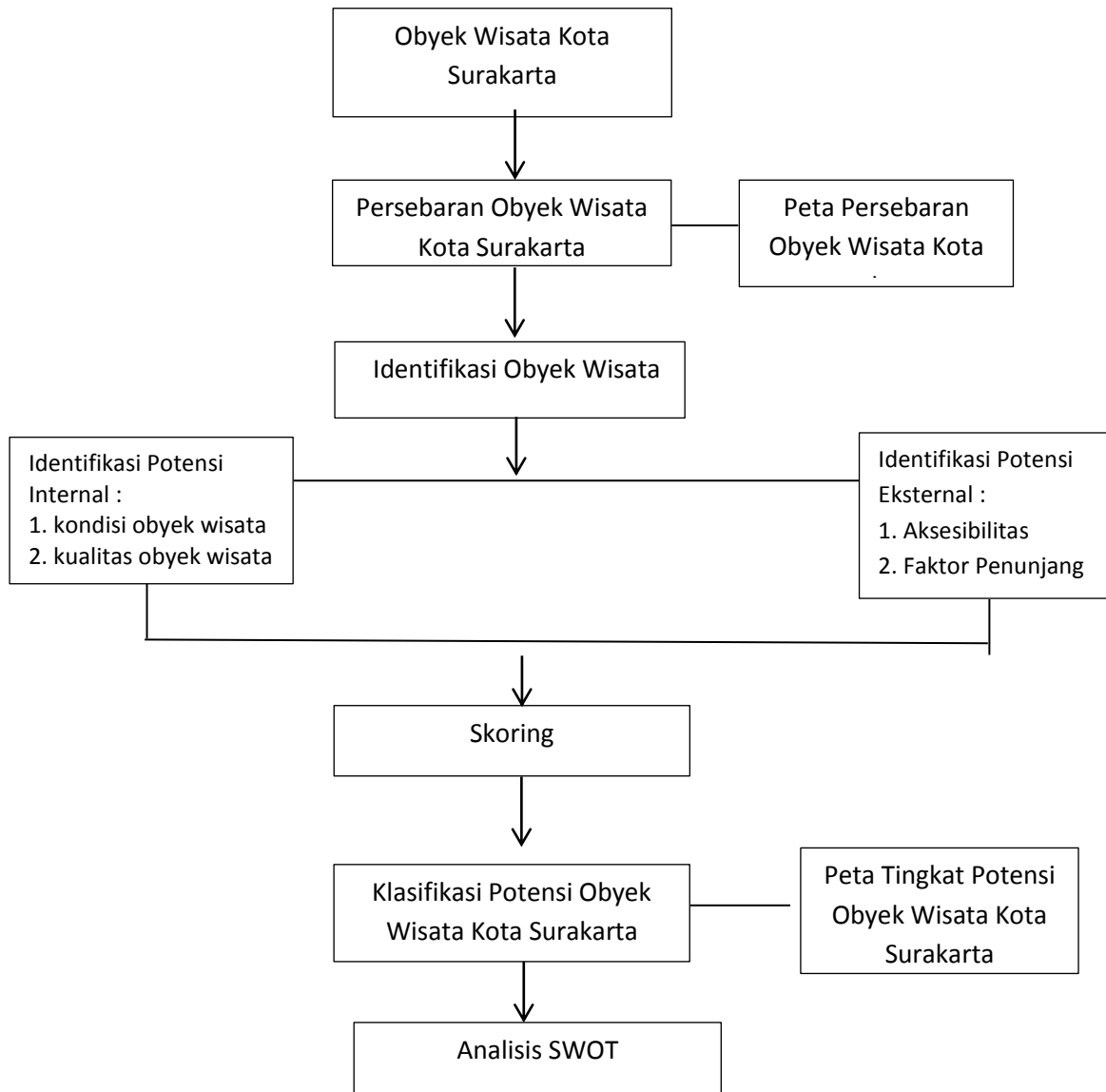
1.6 Kerangka Penelitian

Potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan, kekuatan, kesanggupan dan daya. Dalam UU RI No. 10 Tahun 2009 disebutkan bahwa kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional yang dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional.

Potensi wisata budaya dan wisata alam yang potensial untuk dikembangkan di Kota Surakarta seperti:

1. Keraton Kasunanan Surakarta,
2. Istana Mangkunegaran,
3. Taman Hiburan Rakyat (THR) Sriwedari,
4. Museum Radya Pustaka,
5. Museum Batik Danar Hadi, dan
6. Taman Wisata Taru Jurug (TSTJ).

Perkembangan potensi pariwisata tentunya ada faktor-faktor yang mempengaruhi seperti faktor pendukung yaitu letak yang cukup strategis, budaya dan tersedianya sarana dan prasarana, sedangkan faktor penghambat yaitu potensi yang belum dikelola secara serius, promosi dan pengembangan pariwisata yang masih kurang, sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang kepariwisataan masih terbatas, terbatasnya anggaran sektor pariwisata dan sarana/prasarana pariwisata di obyek-obyek wisata masih kurang memadai. Mengenai uraian tersebut, maka dapat disusun dalam kerangka konsep yang dijabarkan dalam gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

Sumber : Penulis, 2016

1.7 Hipotesis

1. Semakin bagus kualitas dan kondisi obyek wisata maka semakin tinggi tingkat klasifikasi potensi internal dan eksternalnya.
2. Obyek wisata yang menjadi prioritas utama yaitu obyek yang memiliki nilai potensi gabungan tinggi.

1.8 Metode Penelitian

Menjelaskan desain penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan didalam rumusan masalah penelitian. Pembahasan ini menjelaskan rasionalisasi terhadap rancangan penelitian yang dipilih untuk memahami secara proporsional metode yang digunakan.

1.8.1. Menentukan Daerah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah yang memiliki potensi wisata yang cukup beragam dan berpotensi untuk dikembangkan. Lokasi penelitian ini di Kota Surakarta tepatnya pada institusi/lembaga yang erat kaitannya dengan pengembangan potensi pariwisata di Kota Surakarta serta obyek-obyek wisata, yakni :

1. Keraton Kasunanan Surakarta,
2. Istana Mangkunegaran,
3. Taman Hiburan Rakyat (THR) Sriwedari,
4. Museum Radya Pustaka,
5. Museum Batik Danar Hadi, dan
6. Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ).

1.8.2. Tahap Pengumpulan Data dan Sumber Data

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Observasi, yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
- b. Studi kepustakaan, yaitu dengan membaca buku, majalah, surat kabar, dokumen-dokumen, yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilaksanakan.

2. Sumber Data

a. Data Primer, data yang diperoleh dari:

Hasil observasi visual dan wawancara kepada pengunjung dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi pariwisata di kota Surakarta. Tujuan akhir yang ingin dicapai dalam wawancara dengan pengunjung adalah untuk *checking* atau memvalidasi dengan pengamatan yang peneliti lakukan dilapangan. Wawancara dengan pengunjung dilakukan untuk mendapatkan data:

- a) Kegiatan wisata di obyek wisata
- b) Ketersediaan angkutan umum untuk menuju obyek wisata
- c) Prasarana jalan menuju lokasi obyek wisata, dan
- d) Kondisi fisik obyek wisata

b. Data Sekunder, data yang diperoleh dari :

Dokumen-dokumen, catatan-catatan, laporan-laporan, maupun arsip-arsip resmi yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan atau instansi terkait, data yang dibutuhkan berupa data jumlah pengunjung disetiap obyek wisata pada tahun 2011-2015 untuk menganalisis perkembangan jumlah wisatawan di Kota Surakarta.

1.8.3. Tahap Pengolahan Data dan Analisa Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data sekunder dengan teknik skoring dan klasifikasi. Klasifikasi digunakan untuk menentukan klasifikasi tingkat potensi obyek wisata yang dimulai dengan tahapan :

1. Pemilihan Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel untuk penilaian potensi obyek daerah tujuan wisata yaitu :

a) Potensi Obyek Wisata (Potensi Internal) terdiri dari

- 1. Kondisi obyek wisata (keadaan fisik dan kebersihan lingkungan obyek secara langsung)

2. Kualitas Obyek Wisata (keindahan, kekuatan atraksi komponen obyek wisata, kegiatan wisata di lokasi wisata)

b) Potensi Kawasan Wisata (Potensi Eksternal) terdiri dari:

1. Aksesibilitas
2. Fasilitas penunjang obyek wisata
3. Fasilitas pelengkap obyek wisata

2. Skoring

Skoring adalah proses memberikan penilaian relatif atau skor 1-3 untuk beberapa variabel penelitian. Mengklasifikasikan total skor pada setiap variabel penelitian berdasarkan total skor dengan menggunakan rumus interval :

$$K = \frac{a-b}{x}$$

Keterangan :

K : Klasifikasi

a : Nilai total tertinggi

b : Nilai total terendah

x : jumlah kelas

Pengklasifikasian potensi internal yaitu nilai skor maksimum (15) dikurangi nilai skor minimum (8). Sehingga diperoleh interval kemudian dibagi menjadi 3 dengan klasifikasi sebagai berikut :

1. Kelas potensi rendah bila nilai total skor obyek wisata 6-8
2. Kelas potensi sedang bila nilai total skor obyek wisata 9-11
3. Kelas potensi tinggi apabila nilai total skor obyek wisata >12

Pengklasifikasian berdasarkan skor variabel potensi eksternal yaitu nilai skor maksimum (24) dikurangi nilai skor minimum (18) sehingga diperoleh interval, dibagi menjadi 3 dengan klasifikasi sebagai berikut:

1. Kelas potensi rendah bila nilai total skor obyek wisata 18-20
2. Kelas potensi sedang bila nilai total skor obyek wisata 21-23
3. Kelas potensi tinggi apabila nilai total skor obyek wisata >24

Tabel 1.3 dan 1.4 berikut ini merupakan variabel potensi internal dan eksternal.

Tabel 1.3 Variabel Penelitian Potensi Obyek Wisata (Potensi Internal)

Potensi Internal	Variabel	Kriteria	Skor
1. Kualitas Obyek Wisata	a. Daya tarik utama obyek wisata (Daya tarik wisata alam, wisata budaya dan daya tarik minat khusus)	Hanya ada satu daya tarik utama	1
		Lebih dari satu daya tarik utama	2
	b. Kekuatan atraksi komponen obyek (daya tarik wisata baik alam, budaya maupun buatan manusia seperti festival / pentas seni)	Kombinasi komponen alami atau buatan yang dimiliki kurang mampu mempertinggi kualitas dan kesan obyek wisata	1
		Kombinasi komponen alami atau buatan yang dimiliki mampu mempertinggi kualitas dan kesan obyek	2
	c. Kegiatan wisata di lokasi obyek wisata	Hanya kegiatan yang bersifat pasif (menikmati yang sudah ada)	1
		Terdapat satu kegiatan aktif	2
		Terdapat lebih dari satu kegiatan aktif	3
	d. Keragaman atraksi atau daya tarik pendukung (adanya perpustakaan, taman dan wahana permainan)	Obyek wisata yang tidak atau belum memiliki daya tarik pendukung	1
		Obyek wisata yang memiliki 1-2 daya tarik pendukung	2
		Obyek wisata yang memiliki daya tarik pendukung lebih dari 2	3
2. Kondisi Obyek Wisata	e. Kondisi fisik obyek wisata	Obyek wisata mengalami kerusakan dominan	1
		Obyek wisata yang sedikit mengalami kerusakan	2
		Obyek wisata belum mengalami kerusakan	3
	f. Kebersihan lingkungan obyek wisata	Obyek wisata yang kurang bersih dan kurang terawat (lokasi obyek wisata yang tidak terbebas dari sampah)	1
		Obyek wisata dengan kondisi lingkungan yang cukup terawat dan bersih (lokasi obyek wisata yang bersih dari sampah)	2

Sumber : RIPPDA Kota Surakarta (2015)

Tabel 1.4. Variabel Penelitian Potensi Obyek Wisata Eksternal

Potensi Eksternal	Variabel	Kriteria	Skor
1. Aksesibilitas	a. Waktu tempuh terhadap ibu kota kabupaten	Waktu tempuh antara obyek wisata dengan ibukota kabupaten lebih dari 2 jam	1
		Waktu tempuh antara obyek wisata dengan ibukota kabupaten 30 menit – 1 jam	2
		Waktu tempuh antara obyek wisata dengan ibukota kabupaten kurang dari 30 menit	3
	b. Ketersediaan angkutan umum untuk menuju lokasi obyek wisata	Tidak tersedia angkutan umum untuk menuju lokasi obyek wisata	1
		Tersedia angkutan umum untuk menuju lokasi obyek wisata, namun belum reguler	2
		Tersedia angkutan umum untuk menuju lokasi obyek wisata, bersifat reguler	3
	c. Prasarana menuju lokasi obyek wisata	Tersedia prasarana jalan menuju obyek wisata (jalan setapak)	1
		Tersedia prasarana jalan menuju obyek wisata, namun kondisi jalannya kurang baik (diperkeras berupa batu atau semen)	2
		Tersedia prasarana jalan menuju obyek wisata dengan kondisi jalan yang baik (aspal)	3
2. Fasilitas penunjang obyek wisata	d. Ketersediaan fasilitas pemenuhan kebutuhan fisik atau dasar wisatawan dilokasi obyek wisata :	Obyek wisata yang belum memiliki fasilitas pemenuhan kebutuhan fisik atau dasar wisatawan	1
		Obyek wisata memiliki 1-2 fasilitas	2
		Obyek wisata memiliki lebih dari 2 fasilitas	3
	e. Ketersediaan fasilitas pemenuhan kebutuhan sosial wisatawan dilokasi obyek wisata :	Obyek wisata yang belum memiliki fasilitas pemenuhan kebutuhan sosial wisatawan	1
		Obyek wisata memiliki 1 jenis fasilitas	2

	1. taman terbuka 2. fasilitas seni budaya 3. tempat ibadah	Obyek wisata yang memiliki 2 jenis fasilitas	3
3. Ketersediaan fasilitas pelengkap	f. Ketersediaan fasilitas pelengkap yang terdiri dari: 1. tempat parkir 2. toilet/wc 3. pusat informasi 4. souvenir shop dll	Obyek wisata yang belum memiliki fasilitas lengkap	1
		Obyek wisata yang memiliki 1-2 fasilitas lengkap	2
		Obyek wisata yang hanya memiliki lebih dari 2 fasilitas pelengkap	3
4. Dukungan pengembangan	g. Keterkaitan antar obyek	Obyek wisata yang tidak memiliki keterkaitan dengan obyek wisata lain disekitarnya (obyek tunggal, berdiri sendiri)	1
		Obyek wisata yang memiliki keterkaitan dengan obyek wisata lain disekitarnya (obyek paralel, mendapat dukungan obyek lain)	2
	h. dukungan paket wisata	Obyek wisata yang belum termasuk dalam agenda kunjungan wisatawan dari suatu paket wisata	1
		Obyek wisata yang telah termasuk dalam agenda kunjungan wisatawan dari suatu paket wisata	2
	i. pengembangan promosi obyek wisata	Obyek wisata yang belum dikembangkan dan belum terpublikasikan	1
		Obyek wisata yang sudah dikembangkan namun belum terpublikasikan	2
		Obyek wisata yang sudah dikembangkan dan sudah terpublikasikan	3

Sumber : RIPPDA Kota Surakarta (2015)

3. Analisis SWOT

Arah pengembangan obyek wisata dilakukan melalui analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, Threats*). Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai factor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strenght*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersama dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, harus menganalisis faktor strategi (kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman) dalam kondisi yang ada saat ini (Rangkuit, 2001).

1.9. Batasan Operasional

- 1) Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata (Pendit, 1999)
- 2) Pariwisata adalah keseluruhan fenomena (gejala) dan hubungan-hubungan yang ditimbulkan oleh perjalanan dan persinggahan manusia diluar tempat tinggalnya. Dengan maksud bukan untuk tinggal menetap dan tidak berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan rupiah (Kodhyat, 1996)
- 3) Potensi obyek wisata adalah dapat diartikan sebagai kemampuan dalam suatu wilayah yang mungkin dapat dimanfaatkan untuk pembangunan, mencakup alam dan manusia serta hasil karya manusia itu sendiri (Sujali, 1989)
- 4) Potensi Internal adalah potensi yang dimiliki oleh obyek wisata itu sendiri yang meliputi komponen, kondisi, kualitas obyek dan dukungan bagi pengembangan (Sujali, 1989)
- 5) Potensi eksternal adalah potensi wisata yang didukung pengembangan suatu obyek wisata yang terdiri dari aksesibilitas, fasilitas penunjang, dan fasilitas pelengkap (Sujali, 1989).

- 6) Pengembangan pariwisata adalah segala hal dan keadaan baik yang nyata dan dapat diraba, maupun yang tidak teraba, yang digarap, diatur dan disediakan sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat atau dimanfaatkan atau diwujudkan sebagai kemampuan, faktor dan unsur yang diperlukan atau menentukan bagi usaha dan pengembangan kepariwisataan, baik itu berupa suasana, kejadian, benda maupun layanan atau jasa (Damardjati 1995, dalam Fadli A, 2009).